RPGコンストラクションツール

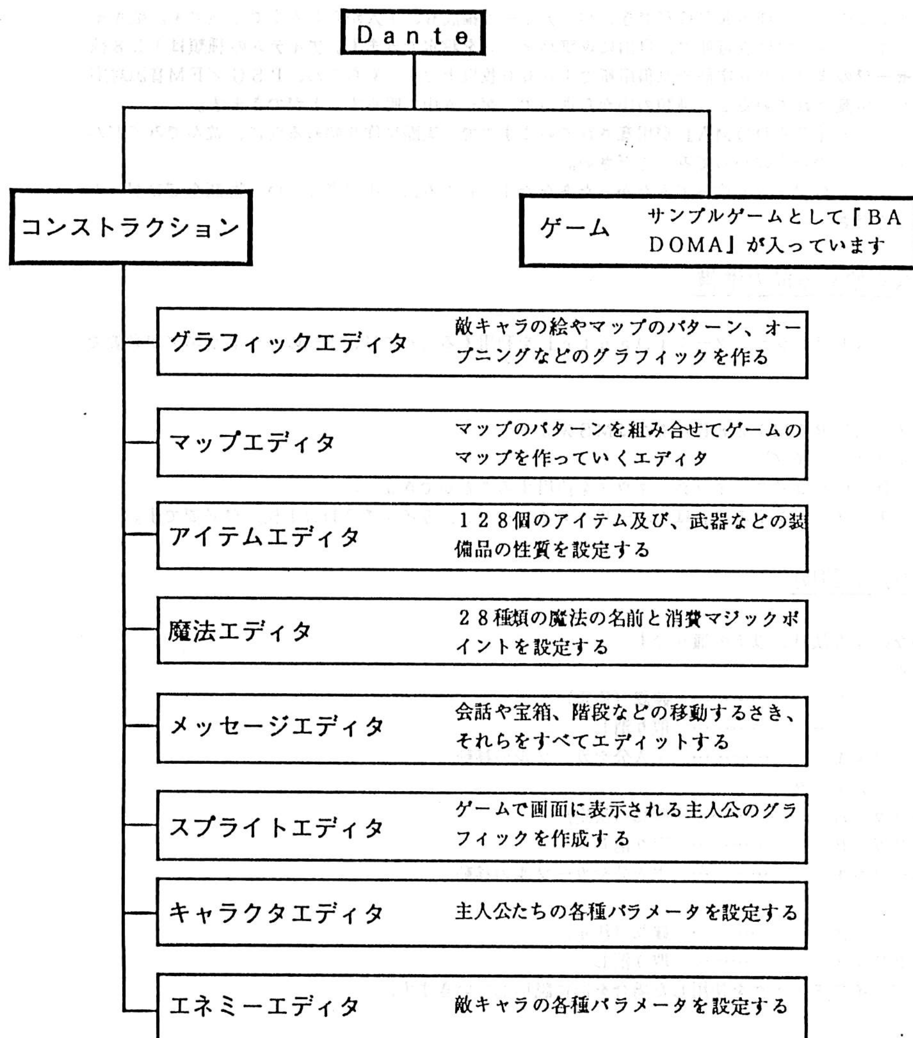
Dante

MSXmagazine SOFTWARE

目　次

このたびは、ＲＰＧコンストラクションツール「Ｄａｎｔｅ」をお買い上げいただき、ありがとうございます。このマニュアルをよく読んだ上で、ご使用ください。

ＲＰＧコンストラクションツール『Ｄａｎｔｅ』の基本構成



■注意してください！

万が一、操作法の手違いなどにより、オリジナルディスクが破損した場合、ＭＳＸマガジン編集部では返品、取り替えには応じられませんのでご注意ください。使用する前にはかならずユーザーディスクを作り、オリジナルディスクのほうは大切に保管することをおすすめします。

■はじめに

「Ｄａｎｔｅ」は、誰にでも簡単にロールプレイングゲームが作成できるようにと、考えだされたコンストラクションツールです。

フィールド型の、あらゆるＲＰＧができ、パーティーの編成も、１人から８人まで可能です。敵キャラは最高２４０種類まで作成可能で、自由に攻撃パターンを設定できます。アイテムの種類は１２８種類、メッセージの量は４００字詰め原稿用紙で１０００枚以上です。もちろん、ＰＳＧ／ＦＭ音源対応のＢＧＭを、用意されている２５種類の中から選んで、ゲーム中に鳴らすことができます。

サンプルゲーム「ＢＡＤＯＭＡ」が用意されていますので、実際に作り始める前に、遊んでみてどんなゲームができるのかを確かめてみてください。

さあ、一度ＲＰＧゲームを作ってみたかったあなた！　日ごろ頭の中で考えていた物語をぜひゲームにしてみてください。

■ゲームを始める前の準備

ＲＰＧコンストラクションツール「Ｄａｎｔｅ」を利用するためには、下記のハードウエアが必要です。

・ＭＳＸ２（ＶＲＡＭ１２８Ｋ）またはＭＳＸ２＋
（要ディスクドライブ）
・ＭＳＸ仕様のジョイスティック、マウスを使用することができます。
・コンストラクションする場合は、ユーザーディスク（３．５インチ２ＤＤ１枚）が必要です。

■操作方法の説明

基本的な操作方法は、以下の通りです。

・キーボード
　スペースキー　…………　確認（決定）
　リターンキー　…………　取り消し
　カーソルキー　…………　主人公やカーソルの移動
・ジョイスティック
　トリガーＡ　…………　確認（決定）
　トリガーＢ　…………　取り消し
　カーソルキー　…………　主人公やカーソルの移動
・マウス
　左クリック　…………　確認（決定）
　右クリック　…………　取り消し

以下、ジョイスティックを使用した場合を例に説明していきます.

■サンプルゲームの遊び方

１．ゲームの起動方法

1　「Ｄａｎｔｅ」のディスクをドライブ1にセットします。
2　本体とディスプレイの電源をＯＮにします。
3　しばらくするとオープニング画面が表示されます。オープニングを見終わったらスペースキーを押してください。
4　画面上にメインメニューが表示されますので、そのままＦ１キーを押してください。しばらく待つとゲームが始まります。

２．ゲーム中のコマンドの説明

ゲーム中にトリガーＡを押すと以下の１２個のコマンドが表示されます。使いたいコマンドをカーソルで指定し、トリガーＡを押して実行してください。

1　はなす
人に話しかけたいときは、その方向を向いてこのコマンドを実行してください。

2　まほうつかう
現在メンバーが覚えている魔法が表示されますので使いたい魔法を選んでください。

3　アイテムつかう
現在メンバーが持っているアイテムが表示されます。使いたいアイテムを選んでください。

4　アイテムそうび
持っている武器や防具を装備したいときにこのコマンドを実行してください。装備できるものは、武器、鎧、盾、兜、指輪、お守りです。もちろん、武器を装備すると攻撃力が、鎧、盾、兜を装備すると防御力が上がります。指輪を装備するとす速さが上がり、お守りをつけると好運の値が上昇します。人によって装備できる物とできない物がありますので、注意してください。

5　たいれつ
メンバーの並び方を変更します。最大８人までゲームに参加させることができますが、戦闘などに参加できるのは隊列に加えられた４人までです。前から順番に誰を参加させるか決めていってください。なお、パーティーの人数が４人より多い場合隊列に加わっていないメンバーは、アイテムを使用したり戦闘に参加したりすることはできません。参加させたい場合は、隊列をもう一度変更してください。

6　ＥＤＩＴＯＲ
ゲームを終了し、メインメニューに戻ります。

7　しらべる
自分が立っている場所を調べるときに使います。

8　ステータス
メンバーそれぞれの状態を見ることができます。

- ・ＬＥＶＥＬ……　各メンバーのレベルです。
- ・ＨＰ　…………　各メンバーの生命値です。０になると死んでしまいます。
- ・ＭＡＸ－ＨＰ…　各メンバーの最大生命値です。レベルが上がるとだんだんと増えていきます。
- ・ＭＰ　…………　魔法を唱える力です。魔法を使うたびに、消費します。
- ・ＭＡＸ－ＭＰ…　各メンバーの最大ＭＰです。
- ・ＥＸＰ．………　敵キャラを倒すことによって、ある程度のＥＸＰ．（経験値）が得られます。
- ・ＡＴＴＡＣＫ…　各メンバーの攻撃力です。強い武器を持つことで、攻撃力はいっそう高まります。
- ・ＤＥＦＥＮＤ…　各メンバーの防御力です。この数値が大きい程、敵から受けるダメージは小さくなります。
- ・ちから　………　力の強さを表します。この値が大きい程、攻撃力が増します。
- ・すばやさ………　この値が大きいほど、動きがす速くなり、攻撃も早くなるでしょう。
- ・たいりょく……　この値は、最大ＨＰの増加に影響します。
- ・ちせい　………　この値は、最大ＭＰの増加に影響します。
- ・こううん　……　戦闘中の、あらゆる場面で運の強さを発揮します。敵に攻撃されたり、逃げるときに役に立つでしょう。

9　アイテムわたす
アイテムをほかのメンバーに渡すコマンドです。渡したい相手とアイテムを選んでください。

１０　アイテムすてる
持っているアイテムを捨てたい時、使用するコマンドです。捨てたいアイテムを選んでください。

１１　ほぞんする
今の状態をセーブします。４カ所にセーブできます。
１２　よみこむ
セーブしてあるところから、ゲームを再開します。

３．戦闘時のコマンドの説明

１　たたかう
装備している武器で敵キャラを攻撃します。どの敵キャラを攻撃するか、決定してください。
２　まほうつかう
使用できる魔法が表示されます。１ページに表示しきれない場合は、”／ＮＥＸＴ”のところでトリガーＡを押すと、つぎのページが、表示されます。使いたい魔法を選んでください。
３　アイテム
持っているアイテムを使うことができます。カーソルでどのアイテムを使うかを選び、トリガーＡを押してください。
４　ＡＵＴＯ
それぞれのメンバーを自動的に戦わせることができます。
５　にげだす
このコマンドを選ぶと、メンバー全員で逃げだすことになります。ただし、いつも逃げられるとは限りません。

４．店や宿の利用のしかた

１　店（道具屋・武器屋）
アイテムをを買ったり、売ったりすることができます。誰が店に入るのかを指定し、メッセージに従ってアイテムを売り買いしてください。買いたいアイテムが装備品で、それが装備できない場合は、アイテムの名前の横に”＃”のマークがついています。買うときに注意してください。また、どんなアイテムでも買い取ってくれますので、大事なアイテムをまちがって売ってしまわないように気をつけてください。
２　宿屋
宿屋で休むと、全員のＨＰ、ＭＰが最大にまで回復します。人数分、合計した宿泊料金が表示されますので、泊まるか泊まらないかを指定してください。

■コンストラクションしてみよう

サンプルゲームをひととおり遊んでみましたか？　この「Ｄａｎｔｅ」はＲＰＧコンストラクションツールであり、こういったゲームが比較的簡単に作れてしまうのです。それにサンプルゲームはあくまでひとつの例であって、ほかにもいろいろなロールプレイングを作ることができるのです。

では、どんなＲＰＧがコンストラクションができるのでしょうか。まず１人～８人までのパーティープレイが可能で、そのパーティーへの参加キャラクターはシナリオごとに設定することができます。だから、パーティーのメンバーと別れ、新たに仲間を加えるといった出会いと別れのシナリオを作ることができます。

ちょっと細かいところでは、ゲーム中で主人公を自動的に動かす命令があります。サンプルゲームでもあちこちで使っていましたけれども、要するに、プレイヤーが何もせずに黙って見ているだけでストーリーが進んでいく、そんな演出ができるのです。うまくやればエンディングまで全部自動的に見せることもできます。ここまでするとＲＰＧでなくなりますが、いろいろ工夫すればおもしろいことができるはずです。

敵キャラも最大２４０種類設定できますし、敵キャラ１種類につき４種類の攻撃パターンが設定できるので、敵との戦いに重点を置いた、より本格的なロールプレイングも作れるはずです。

どうですか？　このように「Ｄａｎｔｅ」には、さまざまな可能性が秘められています。あとは、あなたのアイデアしだいなのです。いったいどんなロールプレイングゲームができあがるか。さあ、オリジナルロールプレイングを作ってみようではありませんか！

■コンストラクションを始める前に

まず最初にユーザーディスクを作りましょう。コンストラクションする場合はこのユーザーディスクを使用してください。おおもとのディスクでコンストラクションすると、サンプルゲームのデータを壊してしまうことになり、それ以降、サンプルゲームで遊ぶことができなくなります。

１．ユーザーディスクの作成方法

フォーマットしてある２ＤＤのディスクを１枚用意してください。「Ｄａｎｔｅ」を本体にセットし、電源を入れます。オープニング画面が表示され、スペースキーを押すと、メインメニューの画面になります。

次に、カーソルを”ＵＳＥＲ　ＤＩＳＫ”と書いてあるところまで動かします。そこでスペースキーを押すと”ＵＳＥＲ　ＤＩＳＫ”の部分の文字が反転するはずです。最後にＦ１キーを押します。あとは、画面の指示にしたがってディスクをいれかえてゆきましょう。かなり時間がかかりますので、そのつもりでいてください。

※ディスクドライブが２台以上ある人は、ＡドライブにＤａｎｔｅのディスク、Ｂドライブにユーザーディスクをいれておけば、ディスクの抜き差しなしでユーザーディスクが作成できます。ユーザーディスクのバックアップを取る場合も、同じく、Ａドライブにコピーもとのディスク、Ｂドライブにコピー先のディスクを入れておいてください。

２．基本的な操作方法

カーソルを選びたい項目のところまで動かし、トリガーＡまたはスペースキーを押します。選んでいる項目が反転しているのを確かめたあと、Ｆ１キーを押してください。Ｆ１キーを押すかわりに、カーソルを画面の右下にある”ＯＫ”のところまで動かしてトリガーＡを押してもかまいません。

３．マップの大きさについて

マップは３０個用意されていて、それぞれに横４０×縦３０の広さのものを作ることができます。この４０×３０の大きさは固定で、これ以上大きいマップも、小さいマップも作ることができません。とんでもなく広いフィールドなどは残念ながら作れないことになります。しかし、４０×３０といっても、町ひとつ、ダンジョンひとつは軽く入る大きさなのでそんなに困ることはないはずです。

４．マップパターンについて

マップを構成するマップパターンの数は４８種類です。これらを組み合わせてマップを作っていくのですが、そのうちアニメーション用に１６種類使用します。もちろん、これはマップひとつに対する数なので、マップ３０個すべてをあわせた数は１４４０種類のマップパターンになります。

５．敵キャラについて

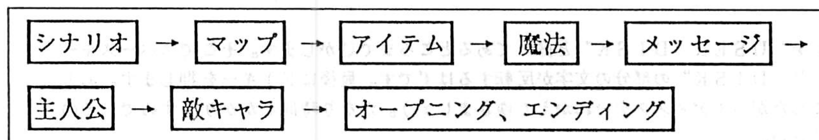
敵キャラの数はマップひとつに対して８人設定できます。マップは３０枚あるので、ひとつのゲームで最大２４０種類の敵キャラを作ることができることになります。

６．魔法について

魔法は２８種類設定することができます。ただしそれぞれの魔法の効果は固定されているため、自分でコンストラクションするのは、魔法の名前と消費マジックポイントのみになります。

■コンストラクションのしかた

ＲＰＧゲームを作るといっても、いったいどこから手をつけていいのかとまどうかもしれませんね。でも、下図のようにそれなりの手順をふんで作ってゆけば、そんなに面倒なことではないのです。



１．シナリオを作る

まず始めにやらなければいけないのが、ゲームの世界を設定すること、おおまかなシナリオを作り上げることでしょう。どんな世界で、どんなきっかけで主人公が旅を始め、どんな事件が起こって、結局最後にはどうなるのか、が重要になってきます。このへんのことをキチンと決めておけば、比較的スムーズにゲーム作りができるはずです。いわば下準備といったところでしょうか。

２．マップを作る

まず、マップのグラフィックパターンを描きましょう。メインメニューでグラフィックエディタ（ＧＲＡＰＨＩＣ　ＥＤＩＴＯＲ）を立ち上げてください。マップごとに４８種類のマップパターンが使用できます。グラフィックエディタではこのマップパターンを作っていきます。あとはマップエディタ（ＭＡＰ　ＥＤＩＴＯＲ）でそのパターンを組み合わせていけば、マップは完成です。

3．アイテム、魔法を作る

それが終わったら、こんどはアイテムの名前と魔法の名前を決めましょう。アイテムの細かい性質とか魔法の消費マジックポイントとかは、後回しにしてもかまいませんが、アイテムや魔法の名前は、設定した世界に密接に関係しているはずです。シナリオの雰囲気を盛り上げる名前を考えてください。

4．メッセージを作る

メッセージといっても、町の人との会話はもちろんですが、武器屋や宿屋、各種のイベント、それからマップとマップのつながり（つまり階段を上ぼるとどこに出るとか、町を出るとフィールドのどの場所に出るとか）などのすべてを、ここで設定しなければいけません。メッセージにはちょっとした文法があり少し慣れが必要ですが、ゲームのもっとも重要なところですので、気合を入れて作ってください。メッセージはメッセージエディタ（ＭＥＳＳＡＧＥ　ＥＤＩＴＯＲ）で作ることになります。

5．主人公を作る

以上でストーリーを追うだけで、敵キャラなどが出てこないプロトタイプのＲＰＧができあがったはずです。テストプレイをして、きちんと動くかどうか確かめてみたいところですね。そのためには主人公の名前、最初どこにいるのか、何人編成のパーティーなのか、どの魔法を覚えているのか、などを設定しなければいけません。いわゆる初期設定をするわけです。また、ゲームをしているときに画面中央に表示される主人公の絵も書いておきたいですね。主人公の名前とか、最初どこにいるのか、などはキャラクターエディタ（キャラクター　ＥＤＩＴＯＲ）で作ります。主人公の絵のほうはスプライトエディタ（ＳＰＲＩＴＥ　ＥＤＩＴＯＲ）で作成します。ゲームがシナリオどおりにちゃんと動くかどうか、確かめておきましょう。

6．敵キャラを作る

敵キャラのグラフィックの作成は、マップのグラフィックパターンを作るときに使用したグラフィックエディタを使用します。そのあと、エネミーエディタ（ＥＮＥＭＹ　ＥＤＩＴＯＲ）で敵キャラのヒットポイントや攻撃力などのパラメータを設定します。気をつけなければいけないのが、どのマップにどの敵キャラを入れるかです。ある敵キャラをマップ１に作ると、その敵キャラはマップ１でしか出てきません。ほかのマップで出すことができないのです。そのことを頭に入れて、敵キャラを作っていってください。

敵キャラのパラメータはテストプレイをしないと、なかなかバランスのいいものにはなりません。何度もテストプレイを繰り返しましょう。なお、ゲーム中で主人公が歩いているときに敵が出る、出ないの設定はメッセージエディタでします。メッセージエディタの説明を参照してください。

7．オープニング、エンディングを作る

最後にオープニング、エンディングのグラフィックとメッセージを作りましょう。グラフィックのほうはグラフィックエディタ、メッセージのほうはメッセージエディタで作成します。

※ＭＡＰとは何でしょうか？

一部のエディタを選ぶと１から３０までのＭＡＰを選択する画面が出てきますが、このＭＡＰ（ファイルと言ったほうがわかりやすいかも）には敵キャラの絵とそのパラメータ、メッセージ、マップのパターンのグラフィックとマップパターンの並び方、パレットデータ、このすべてがいっしょくたになって詰めこまれています。たとえばＭＡＰ１のデータを読み込んでＭＡＰ２にセーブした場合、ＭＡＰ２に入っている敵キャラやメッセージなど、すべてのデータがＭＡＰ１のものと同じものになってしまう

のです。けっしてＭＡＰ１のメッセージだけがＭＡＰ２にセーブされたりすることはありません。したがってＭＡＰをセーブするときにはじゅうぶん気をつけてください。

メインメニュー一覧表

ＧＡＭＥ	サンプルゲームを遊んだり、自分で作ったゲームで遊んだりできます
ＭＡＰ　ＥＤＩＴＯＲ	マップパターンを組み合わせてゲームのマップを作っていくエディタです
ＧＲＡＰＨＩＣ　ＥＤＩＴＯＲ	敵キャラやマップのパターン、オープニングなどのグラフィックを作ります。オープニングやエンディングのグラフィックもこのエディタで作ります
ＭＥＳＳＡＧＥ　ＥＤＩＴＯＲ	会話や宝箱、階段などの移動するさき、それらすべてをエディットします。オープニングやエンディングのメッセージもこのエディタでつくります
ＥＮＥＭＹ　ＥＤＩＴＯＲ	敵キャラの各種パラメータをこのエディタで設定します
ＩＴＥＭ　ＥＤＩＴＯＲ	１２８個のアイテム及び、武器などの装備品の性質をこのエディタで設定します
ＭＡＧＩＣ　ＥＤＩＴＯＲ	２８種類の魔法の名前と消費マジックポイントを設定します
ＳＰＲＩＴＥ　ＥＤＩＴＯＲ	ゲームで画面に表示される主人公のグラフィックを作成します
キャラクター　ＥＤＩＴＯＲ	主人公たちの各種のパラメーターをこのエディタで設定します
ＵＳＥＲ　ＤＩＳＫをつくる	ゲームを作り始める前に必ずユーザーディスクを作っておきましょう
ＢＡＣＫ　ＵＰをとる	ユーザーディスクのバックアップを取るためのものです
ＭＵＳＩＣ　ＭＯＤＥ	全部で２５曲入っているＢＧＭを聞くことができます
ＴＩＴＬＥ　にもどる	文字どおりタイトルに戻ってオープニングを見たいときに使います

■各エディタの説明

1．グラフィックエディタ

「Ｄａｎｔｅ」では横１６ドット×縦１６ドットのパターン４８種類を組み合わせてマップを作ります。このグラフィックエディタは、そのマップのパターンと敵キャラのグラフィック（３２ドット×４８ドット）をエディットするものです。

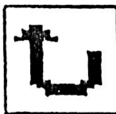
アニメーションするマップのパターンがあることに気をつけてください。右半分の上２段にある１６個のパターンがそうです。要するに２種類のパターンが交互に表示されるものなのです。アニメーションのアイコンで動きを確かめながらエディットしてください。このアニメーションするマップパターンは町の住人などに使えるほか、ロウソクの炎とか光っている水晶玉とかにも使えるでしょう。

そのほかドアとか、机、屋根のパターン、海のパターン、鍵を使ってドアを開けたあと、その場所にかわりに表示されるパターン、そして主人公が屋根の下にいるときに、屋根の外にあたる場所を敷きつめるために使う"屋根外"のパターン、こういったパターンを置く場所はきちんと決まっているので守ってください。実際にどこへ置けばいいのかはヘルプ画面を見て確かめましょう。あと、ドアのパターンは４つありますが、左から順番にアイテムの鍵1、鍵2、鍵3、鍵4に対応しています。

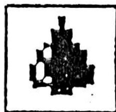


また、オープニング、エンディングのグラフィックもこのエディタで作ります。このとき使えないアイコンがあるので気をつけてください。使えないアイコンは色が反転しています。

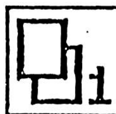
アイコンの説明



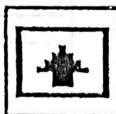
間違えてしまったときに、一手順前に戻ることができる、取消しのアイコンです。



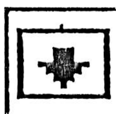
これはペイント。塗りつぶす色と境界色を指定しましょう。色が洩れないようにしてください。



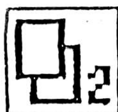
おなじ画面内でグラフィックパターンをコピーするアイコン。１６ドット×１６ドットの大きさでコピーします。



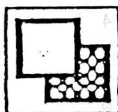
エディット中は、アイコンなどの表示のため、グラフィック画面全体を表示させることができませんが、このアイコンでエディット中のグラフィック画面を上にスクロールさせることにより、画面全体をエディットすることができます。



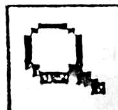
上と同じくエディット画面を、下にスクロールさせるためのアイコンです。



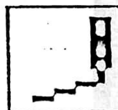
べつのマップパターンをコピーしてくるものです。マップ番号を指定しましょう。



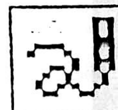
今指定していた範囲内の特定の色を、べつの色に変えるためのアイコンです。



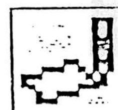
このアイコンを選ぶと、３２ドット×３２ドットの大きさの拡大モードになります。



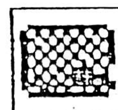
これは直線を描くアイコン。線の始めと終わりを指定すると線が引けます。



このアイコンを選び、色を指定すると、その色で自由に線が引けます。



一目でわかるでしょう。四角を指定した色で描くアイコンです。中は塗りつぶしません。



白以外のパレットをこのアイコンで好きなように変えることができます。



もちろんディスクセーブのアイコンです。忘れないようにセーブしましょう。



これはディスクロードのアイコンです。やり直したいときなどに使うようにしましょう。



指定していた範囲を一色に塗りつぶすものです。画面全体ではありません。



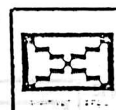
グラフィックエディタを終了して、メインメニューに戻るためのアイコンです。



このアイコンの上でクリックすると、ヘルプ画面を見ることができます。



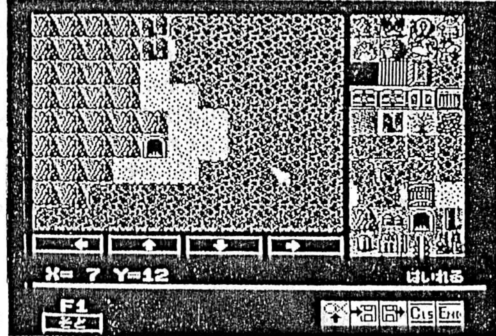
このアイコンを実行するとアニメーションするパターンの動きを確かめられます。



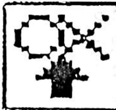
オープニンググラフィックなどの場合、このアイコンで全体を見ることができます。

2．マップエディタ

グラフィックエディタで作ったパターンを組み合わせ、マップを作成します。ひとつのマップの大きさは、１６×１６のパターンが横に４０、縦に３０個。このようなマップを「Ｄａｎｔｅ」では最大３０個まで作ることができます。気をつけてほしいのが屋根の外と屋根の下があること。簡単にいえば主人公が外（つまり屋根の外）にいたとき、部屋の中（つまり屋根の下）が見えなくなるような処理をすることができるのです。あの「ドラゴンクエスト」シリーズと同じようなシステムなので、そんなに難しく考えなくてもいいと思います。Ｆ１キー、もしくはカーソルを"Ｆ１"と書いてあるところに動かしてトリガーを押すと、屋根の外と下が入れ替わります。屋根の下のパターンをマップ上に置きたいときは、Ｆ１を押して屋根下をエディットするモードにしておき、パターンを置けばいいわけです。



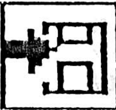
アイコンの説明



今選んでいるパターンが通行可能かどうかこのアイコンで決定します。



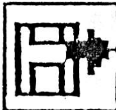
今選んでいるパターンでマップ全体を塗りつぶすためのアイコンです。



ディスクセーブのアイコンです。セーブするのを忘れないようにしてください。



エディットを終了し、メインメニューに戻るためのアイコンです。



ディスクロードのアイコンです。途中でやり直したいときなどに使ってください。

3。アイテムエディタ

1　入力のしかた

ゲームではひとり、8個までアイテムを持つことができ、それとはべつに6個の武具を装備できるようになっています。つまりひとりあたり、最大14個のアイテムを持てるわけです。

アイテムエディタを立ちあげると、まずアイテムが32種類画面に表示されます。カーソルを画面の枠から上、または下に動かすとべつのページが表示され、全部で4ページあります。また、パラメータを変更したい場合は、リターンキーを押してサブコマンドを出し、変更を選んで、画面の指示に従ってパラメータを変更していきましょう。変更し終えたら、同じくサブコマンドを出して”ほぞん”を選んでください。アイテムエディタでの作業を中止してメニューに戻りたいときは、ほかのエディタにもある”おわる”のコマンドを選べばメニューに戻ることができます。

2　アイテムの番号について

アイテムは全部で128種類作ることができます。そのうち0番から79番までのアイテムは、いくつでも出現して、薬草のように使えばなくなってしまうものや、普通の武器や鎧、盾、兜などをわりあてましょう。そして80番から127番までは、1個しか持てないけれども、使っても決してなくなったりしない特殊なアイテムになります。たとえば100番に薬草を作ったとしたら、その薬草は何回使ってもなくならない特殊なモノになってしまいます。こういったものは必ず80番より若い番号で作るようにしましょう。おなじ理由で装備品も80番より前の番号で作ったほうがいいでしょう。

3　どんなアイテムが設定できるのか

アイテム表を見てもらえれば、どんなアイテムが作れるのか、だいたいわかると思います。ただ、特殊なものとして、戦闘中に使うと魔法と同じ効果があるアイテムがあります。これを使ってもマジックポイントを消費しないし、80番より前だと1回使えばなくなり、80番以降だと何回でも使える魔法の品ということになります。なかなかおもしろい使いかたができるんじゃないでしょうか。

もちろん、使ってもなにも効果がないアイテムだって作れます。だれかに頼まれた手紙とかは、使っても何も起こらないだろうし、ただシナリオを進めるためだけに必要なアイテムです。こういうものはエディタで”こうかなし”を選び、使っても何も起こらないようにしておくと安心ですね。

あとは地形変化のアイテムです。特定の場所の地形を変化させるアイテムです。MAPの番号とX座標、Y座標、それからマップパターンの番号を指定します。この場所の近くでこのアイテムを使うと、地響きとともに、地形が指定した番号のマップパターンに変わります。たとえば、山が崩れ落ちて、そこに奥深い洞窟が現われる、そんなシナリオなんかに使えるんじゃないでしょうか。

アイテムの値段は9999までです。店に売りつけるときは半額になります。小数点以下は切り捨てされますので気をつけてください。

アイテムの種類一覧

種類名	効果
ぶき	装備すると攻撃力が上がります
よろい	同じく防御力が上がります
たて	同じく防御力が上がります
かぶと	同じく防御力が上がります
ゆびわ	これを装備するとすばやさが上がります
おまもり	これを装備すると好運のパラメータが上がります
やくそう1	ヒットポイントが２０くらい回復します
やくそう2	ヒットポイントが９０くらい回復します
やくそう3	ヒットポイントが完全に回復します
やくそう4	死んだ人を生き返らせます
かぎ1	マップパターン２０番にあたるドアを開けます
かぎ2	マップパターン２１番にあたるドアを開けます
かぎ3	マップパターン２２番にあたるドアを開けます
かぎ4	マップパターン２３番にあたるドアを開けます
てきひとり1	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
てきひとり2	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
てきひとり3	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
てきひとり4	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
てきＡＬＬ１	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
てきＡＬＬ２	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
てきＡＬＬ３	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
ねむらせる	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
こんらん	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
まほうけす	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
ひとりころす	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
ＡＬＬころす	魔法と同じ効果を持つアイテムで、ＭＰは消費しません
ちけいへんか	指定した場所の地形を変化させます

４．魔法エディタ

「Ｄａｎｔｅ」で使うことができる魔法の効果は、表のようにきちんと決まっています。残念ながら、魔法の効果を自分でエディットすることはできないので、この魔法エディタでは、２８種類の魔法の名前と消費マジックポイントだけを設定することになります。

０番と１番のテレポートの魔法は、あらかじめ場所を記憶しておいて、その場所へテレポートする魔法ですが、敵が出現する場所は記憶することができません。あと２５番の魔法は敵キャラだけが使える特殊な魔法です。このふたつに気をつけてください。

また、魔法はいったん覚えてしまうと、マジックポイントさえあれば、だれでも使えることになっています。つまり、人によって使えたり使えなかったりとか、魔法使い専用の魔法、僧侶専用の魔法という指定はできないのです。だからマジックポイントのおおさは、キャラクターによって差をつけておいたほうがいいでしょう。だれでも使えたら、あまり、ありがたみがないですからね。

魔法は全部で２８種類！

Ｎｏ	略称	効果
０	テレポート１	あらかじめ記憶した場所にテレポートする
１	テレポート２	上と同じ
２	かぎをあける	すべてのドアの鍵を開けます
３	＋ＨＰ１	ヒットポイントを２０程度回復させます
４	＋ＨＰ２	ヒットポイントを９０程度回復させます
５	＋ＨＰ３	ヒトポイントを完全に回復させます
６	いきかえる	死んだ人を生き返らせます。失敗することがあります
７	ＡＬＬ＋ＨＰ	全員のヒットポイントを９０程度回復させます
８	めをさます	眠っている仲間１人をおこします
９	＋ＡＴＫ	攻撃力（ＡＰ）を１０ポイント程度高めます
１０	＋ＤＥＦ	防御力（ＤＰ）を１０ポイント程度高めます
１１	＋ＡＧＬ	す速さを１０ポイント程度高めます
１２	－ＡＴＫ	攻撃力（ＡＰ）を１０ポイント程度下げます
１３	－ＤＥＦ	防御力（ＤＰ）を１０ポイント程度下げます
１４	てきひとり１	敵ひとりに１０ポイント程度のダメージを与えます
１５	てきひとり２	敵ひとりに４０ポイント程度のダメージを与えます
１６	てきひとり３	敵ひとりに１００ポイント程度のダメージを与えます
１７	てきひとり４	敵ひとりに２００ポイント程度のダメージを与えます
１８	てきＡＬＬ１	敵全員に１０ポイント程度のダメージを与えます
１９	てきＡＬＬ２	敵全員に４０ポイント程度のダメージを与えます
２０	てきＡＬＬ３	敵全員に１００ポイント程度のダメージを与えます
２１	てきＡＬＬ４	敵全員に２００ポイント程度のダメージを与えます
２２	ねむらせる	敵ひとりを眠らせます
２３	こんらん	敵１人の頭を狂わせ、混乱させます
２４	まほうけす	敵も味方も、いっさいの魔法が使えなくなります
２５	ＭＰとる	敵専用の魔法で、ＭＰを１０ポイント程度奪います
２６	ひとりころす	敵１人の命を奪います。失敗することもあります
２７	ＡＬＬころす	敵全員の命を奪います。失敗することもあります

5．メッセージエディタ

1　メッセージ入力のしかた

人と会話をすると画面に文章が表示される、宝箱を開けるとあるアイテムが手に入る、階段を下りて別の階に行く、そしてオープニング、エンディングのメッセージ。こういったすべてのことを、このメッセージエディタでエディットします。ちょっとした文法があるので、それをまず頭にたたきこんでおいてください。

メッセージの入力方法は簡単です。カーソルでマップ上の場所を選び、リターンキーを押してサブコマンドを出します。そして”ＥＤＩＴ”のコマンドを選ぶと、その場所に登録されているメッセージが表示されます。何も登録されていなければ、もちろん空白です。要するにここに文章を書いてゆけばいいわけです。ＩＮＳキーで１文字分の空白が挿入され、ＤＥＬキーで１文字削除されます。

エディットが終わったらリターンキーを押し”おわる”を選べば、最初の画面に戻れます。

2　基本的な文法

ではメッセージの文法を覚えてゆきましょう。

条件　／0　効果　文章　@

これが基本的な文法です。メッセージは、まず頭に条件を書き、区切り記号”／”を入れます。そのあとにメッセージの種類を決める数字（０から４まで）を書きます。そして効果（後述）を書き、続けて実際にゲームで表示される文章を書きます。最後に終了記号”＠”を忘れずに入れましょう。この基本の形さえ守っていれば、４００文字以内でいくつでも並べることができます。ゲーム中では、頭から順番に条件を調べ、条件を満たすものがあればその効果を処理して、文章を表示するようになっています。

3　条件の設定のしかた

条件には以下の３種類があります。

i（アイテム番号０－１２７）	アイテムをもっているか？
f（フラグ番号０－４９）	フラグが立っているか？（注＊）
c（キャラクター番号０－７）	その番号のキャラクターが、パーティーに参加してるか？

（注＊）フラグは”旗”を意味しています。いわば目印のようなものです。＋ｆ（フラグ番号）でフラグが立ち、－ｆ（フラグ番号）でフラグが降ります。このようにメッセージの中で、フラグを立てたり降ろしたりすることが自由にできるため、ゲームの進み具合を知るのに都合がよく、また50個のフラグが用意されていますので、組み合わせて使うこともできます。たとえばある人のメッセージの中でしゃべったときに＋ｆ１として１番のフラグを立てるようにしておくと、しゃべったことがあるなら１番のフラグが立っていますし、しゃべったことがないなら１番のフラグは降りています。このようにして、その人としゃべったことがあるのか、またはないのかを知ることができるわけです。そしてこのフラグを条件として使えば、ゲームの進み具合によってメッセージの内容を選択することができます。

（例）ｆ１／０またあいましたね。@／０＋ｆ１こんにちは。@

- ０ ── メッセージの種類（０～４）
- ＋ｆ１ ── 効果（フラグ１番を立てる）
- ｆ１ ── 条件（フラグ１番が立っているか？）

この３種類を組み合わせて、条件にすることができます。もちろん並べる順番も自由です。ただ気をつけてほしいことがひとつあります。

①	［正］	条件Ａ／文章Ａ＠　／文章Ｂ＠
②	［誤］	／文章Ｂ＠　条件Ａ／文章Ａ＠

条件は上の２つのように、省略することもできます。その場合は当然、無条件で以下の文章が処理されます。たとえば①の場合、条件Ａを満たす場合は文章Ａ、満たさない場合は文章Ｂになります。しかし②の場合、条件を満たす満たさないに関わらず、無条件に文章Ｂが処理されることになります。いつもあたまから順番に条件を満たすかどうかをチェックしていきますので、②の場合、文章Ａは絶対に処理されないことになります。

4　5種類のメッセージ

メッセージの種類は５種類。先ほど書いたように、０から４までの数字で区別します。

◎１番のメッセージ
１は移動で、階段とか、町の出入り口などに使います。ＭＡＰ番号、ｘ、ｙ座標、ＢＧＭ番号、敵の出現（ｅ０で敵が出ない、ｅ１で敵が出る）を設定します。この順番は崩せません。このあと”まちからでます。”などと文章があれば、ゲーム中ではそれを表示します。最後の”＠”を忘れずに書きましょう。
◎２番のメッセージ
２は店です。ｉ５ｉ８０ｉ２４……＠と商品（つまりアイテム番号）を書き並べます。アイテムは６つまで売りに出せます。
◎３番のメッセージ
３は宿屋です。ｇ１００＠のように宿代を書くわけです。数字は９９９９までに限られています。
◎４番のメッセージ
おなじく４もｇ１００＠と値段だけ書きましょう。この金額で死んだ人を生き返らせてくれるわけです。また、２、３、４のメッセージの場合、文章は不要です。それぞれシステムのほうで”いらっしゃいませ”とか”おとまりになりますか”などとメッセージを表示するようになっています。
◎０番のメッセージ
０は会話、宝箱など。効果は、この種類のメッセージだけに使えるものです。ほとんどのメッセージはこれになるでしょう。

効果とは、＋ｉとか＋ｇとかの記号（機能別文法一覧を参考）を、いくつか並べたものです。＋ｉ５なら５番のアイテムが、＋ｇ５０ならお金が５０手に入ります。効果のところに書く順番は＋ｉ５＋ｇ５０でも、＋ｇ５０＋ｉ５でもかまいません。必要なものを並べてゆけばいいのです。ただし、効果が１００文字以上にならないように注意してください。もういちど言いますが、この効果はメッセージの種類が０のものだけに使える、ということを忘れないようにしてください。
この効果のすぐあとから終了記号”＠”までの文章が表示されます。そのとき、”＃”が改行記号として使えるのであまり長い文章は適宜、改行してください。実際のゲームではメッセージの途中に”＃”があると、そこで改行するとともに下向きの三角の印が点滅して、キー入力待ちの状態になります。スペースキーもしくはトリガーＡを押すと、続きが表示されるわけです。
あと特殊な効果として＋ｂと＋ｅがあります。＋ｅを書くとエンディングがこの後に始まります。＋ｂだとそのマップのボスキャラが現われます。０＋ｂ＋ｉ２０＠とするとボスキャラと戦って勝つことができれば、めでたく２０番のアイテムが手に入る、というメッセージになります。ついでにお金とかも手に入れられるといいですね。
ひととおり説明しましたが、わからないときは、サンプルゲームのメッセージなどを見て、どういう使い方をしているか参考にしてください。

機能別文法一覧

○会話、その他

／0　効果　文章　@

効果　下記の１９種類を使うことができます。もちろん組み合わせて使うこともできるし、省略することもできます。

文章　効果の後から@までが画面に表示されます。#を使うとその場所で改行しキー入力待ちがあります。４００文字以内ならどんな長さでも可。

＋ｉ５　アイテムが手に入ります。数字の範囲は０から１２７。
－ｉ５　アイテムを奪われます。数字の範囲は０から１２７。
＋ｇ５　金が手に入ります。範囲は０から９９９９まで。
－ｇ５　金を奪われます。範囲は０から９９９９まで。
＋ｆ５　フラグを立てます。数字の範囲は０から４９。
－ｆ５　フラグを降ろします。数字の範囲は０から４９。
＋ｈ５　パーティー全員のＨＰを増やします。０から９９９まで。
－ｈ５　パーティー全員のＨＰを減らします。０から９９９まで。
＋ｍ５　パーティー全員のＭＰを増やします。０から９９９まで。
－ｍ５　パーティー全員のＭＰを減らします。０から９９９まで。
＋ｊ５　魔法を覚えます。数字は０から２７まで。
－ｊ５　魔法を忘れます。数字は０から２７まで。
＋ｃ５　パーティーにその番号のキャラクターを加えます。
－ｃ５　パーティーからその番号のキャラクターをはずします。
＋ｂ　ボスキャラクターが登場し戦闘へ。数字は不要です。
＋ｅ　エンディングが始まります。数字は不要です。
＋ｘ５ｙ４ｐ２０　指定した座標の場所を、ｐの後に続く番号のマップパターンに変えます。マップパターンの番号はグラフィックエディタのヘルプに表示される番号を参考にしてください。ｐの数字の範囲は０から４７まで。
－ｘ５ｙ４ｐ２０　上と同じく指定した座標の場所を、ｐの後に続く番号のマップパターンに変えます。上の”＋”場合はゲーム画面が爆発音とともに揺れます。”－”の場合は無音でパターンが変わります。
＋ｘｗ０１２３　主人公を自動的に歩かせます。０が上、１が右、２が下、３が左です。９９個まで、０から３の数字を並べて書きます。たとえば上上下左右なら、＋ｗ００２３１。壁などに当たると、思いどおりに歩いてくれないので、歩くコースは正確に数えて正しく入れましょう。もちろん、歩いている途中で新たに＋ｗが設定されれば、その新しい設定で歩くことになります。この効果を使えば、シナリオの演出として、かなり強力な武器になるはずです。じょうずに使いたいですね。

○移動（町の出入り口、階段など）

（例）　／１ｍ５ｘ４ｙ３ｐ２ｅ１まちからでます。@

（意味）５番のマップの、ｘ座標が４ｙ座標が３の位置に移動し、２番のＢＧＭを鳴らします。また、敵が出てくるように設定します。

m　このあとにＭＡＰの番号を指定します。
x　おなじくX座標を指定します。
y　おなじくY座標を指定します。
p　おなじくＢＧＭ番号を指定します。
e　このあとにくる数字が０のときは敵が出てこない。１のときは敵が出てきます。

◎店（アイテムの売り買いが可能） （例）　／２ｉ１ｉ２ｉ３ｉ４ｉ５ｉ６@ （意味）１番、２番、３番、４番、５番、６番のアイテムを売る店です。 ｉ　その店で売りに出ている品物を１から６種類まで設定します。また、どのアイテムでも半額の値段で買い取ってくれます。道具屋、武器屋などの区別はありません。文章は不要です。
◎宿屋（ヒットポイント、マジックポイントが最大まで回復する） （例）　／３ｇ２０@ （意味）お金２０で宿に泊めてくれます。 ｇ　このあとに指定した値段でパーティー全員が休めます。値段のあとに文章を書くことはできないので注意してください。もちろん死んだ仲間は回復しません。
◎死人を生き返らせてくれる僧侶 （例）　／４ｇ１００@ （意味）お金１００で死んだ仲間を生き返らせてくれます。 ｇ　このあとに指定した値段で死んだ仲間を生き返らせてくれます。失敗はしません。生き返ったあとはヒットポイントが僅かしかないので宿に泊まる必要があるでしょう。文章は不要です。

５　サブコマンドの説明

サブコマンドはリターンキーを押すといつでも表示されます。カーソルキーで項目を選び、もういちどリターンキーを押すとそれぞれの機能が実行されます。”おわる”は今のエディットモードを終了するコマンドです。”ＡＵＴＯ”のコマンドはちょっと特殊なもので、ゲーム中で”はなす”とか”しらべる”とかしなくても自動的にメッセージが表示されるようになります。つまり、主人公がメッセージの入っている場所に立つだけで、プレイヤーは強制的に読まされちゃうわけです。もう一度ＡＵＴＯのコマンドを実行すると、普通のメッセージになります。また、”ＣＨＥＣＫ”は文法をチェックしてくれます。慣れないうちは、メッセージを入力するたびにチェックするようにしましょう。

６　オープニング、エンディングメッセージを作る

メッセージエディタを立ち上げたときに、普通のゲーム中のメッセージをエディットするのか、オープニングメッセージをエディットするのか、またはエンディングメッセージをエディットするのかを選択する画面になりますので、エディットしたいものを選んでください。

オープニングメッセージは横２０文字、縦２０文字で画面にそのまま、４００文字分だけ表示されます。

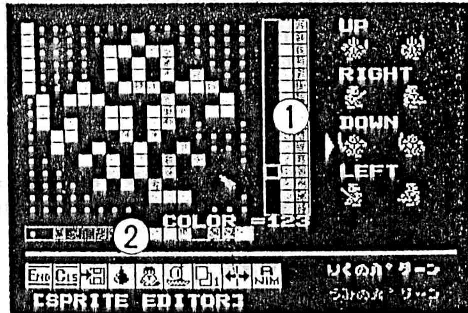
エンディングメッセージの場合は、ゲーム中のメッセージの中の文章とおなじように表示されます。もちろん”#”を入れるとそこで改行されますが、最後に”@”を入れるのを忘れないでください。そこまでの文がエンディングメッセージとして表示されます。

6．スプライトエディタ

1　スプライトとは？

これは主人公のスプライトキャラクターを作るものです。これはゲーム画面の中央に表示され、パーティーの位置を象徴的に指し示す目印のようなものです。だから、パーティーが４人になっても４人ぶんのスプライトキャラクターが表示される、なんてことはありません。地上を歩くときのパターンと、海の上のときのパターン、２種類あるだけなのです。上下左右の４方向にそれぞれ２パターンずつ、アニメーションさせることができるので動きを確かめながらキャラクターを作ってください。

2　色のつけかた

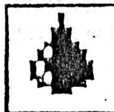


スプライトの色のつけかたは、ちょっと特殊なので気をつける必要があります。これはスプライトを２枚重ねているため。まず、図を見てください。①には色が16個ずつ、３列に並んでいます。スプライトの１番上の横１列の部分は、その①の１番上の３色で描くことになっています。同じように２列目は上から２番目の３色、３列目は上から３番目の３色、というわけです。そして、画面中央にある1、2、3、の数字の上でトリガーを押すと、横に並んだ３色のうちの１色をそれぞれ選ぶことができます。また①の色を変えたいときは②で色を選び、その色を①の変えたい色の上に置いていってください。ただし、３列目の色だけは、横に並んだ１列目の色と２列目の色によって決まってくるので、指定することはできません。

アイコンの説明



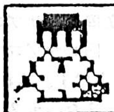
もちろん、エディットを終了し、メニューに戻るためのアイコンです。



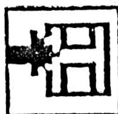
現在選んでいる色でパターン全体を塗りつぶす、ペイントのアイコンです。



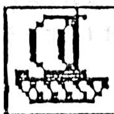
スプライトキャラクターをクリアーします。始めから作りなおすときに便利でしょう。



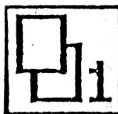
このアイコンを選ぶと陸上のパターンをエディットできるようになります。



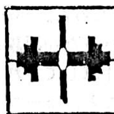
ディスクセーブです。陸上のパターン海上のパターン両方セーブします。



このアイコンを選ぶと海上のパターンをエディットできるようになります。



コピーのアイコンです。グラフィックエディタでもアイコンは同じです。



左右を反転させるアイコンです。右向きのパターンをこれで左向きに。



アニメーションのアイコンです。Bボタン、またはリターンキーで終了します。

7．キャラクターエディタ

1　エディットのしかた

このキャラクターエディタは、パーティーのメンバーのレベル、経験値、ヒットポイントなどのパラメータの設定、どのアイテムを持っているか、そしてフラグの状態、どの魔法を覚えているかなど、さまざまな設定をします。
エディットするキャラクターを変えるときは”ＮＥＸＴ”のところでリターンキーを押してください。それからデータを４つまで保存できるので、エディットしたいデータを、まずサブコマンドで”よみこむ”ことを忘れないようにしてください。

2　装備品の設定

気をつけたいのが装備品の設定です。ここに装備品の番号を指定しても、攻撃力（ＡＰ）などのパラメータは変化しません。ただ持たせるだけなのです。ゲーム中に装備させるようにしてください。

3　レベルアップパラメータの設定

レベルアップのパラメータは、０から１５までの値を力、す速さ、体力、知性、好運、の５つにそれぞれ指定します。ゲーム中では、その指定した値にプラスマイナス１の誤差を加えた値だけ数値が上がるようになっています。たとえば、あるキャラクターの力を５と設定したとすると、そのキャラはレベルアップしたときに４～６の範囲で力が増すことになるわけです。
最大15までレベルアップパラメータの値を指定できますが、実際には５から７ぐらいがいいんじゃないでしょうか。あまり上がりすぎても、あっという間に強くなって修行の楽しみがなくなってしまいます。キャラクターの特徴を出すためにとんでもない値を設定するのはかまいませんが、そのおかげで敵キャラの強さを設定しにくくなった、ってことのないようにしてください。

4　パーティーの初期設定

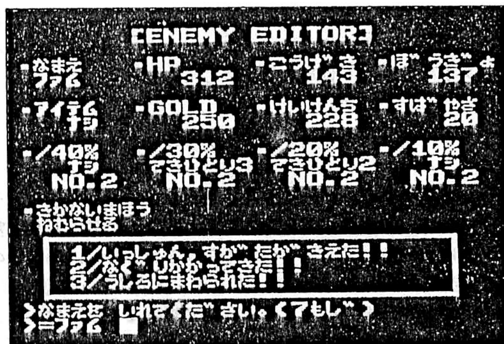
ゲームをスタートしたときのパーティーのいる位置は、サブコマンドの”しょきせってい”で設定してください。所持金もこれで設定できます。また、同じサブコマンドの”パーティー”は、どのキャラクターをパーティーに参加させるかを決めるコマンドです。これで4人パーティーなのか、８人パーティーなのか、それとも１人なのかを決めるわけです。また、テストプレイをするときや、ちゃんと遊べるかどうかデバックをしたいときに、セーブするデータが4つぐらいあると、何かと便利なんじゃないかということで、セーブする場所を４つ作ってあります。じょうずに使いわけてください。

5　サブコマンドに注意

このサブコマンドでは、魔法とフラグの設定はもちろん、パーティーがどこにいて、いくらお金を持っているのか、パーティーは何人構成なのか、そういった初期設定をすることができます。また、右下の”けいさん”ではレベルアップに必要な経験値を計算してくれます。これを目安にして経験値の設定をしましょう。設定し終わったら、必ずセーブすること。セーブしたデータの番号も忘れないようにしましょう。

8．エネミーエディタ

1　エディットのしかた



このエディタでは敵キャラのグラフィックではなく、ヒットポイントなどのパラメータを設定することになります。敵キャラクターの種類はMAPごとに8種類。うちひとつはボスキャラ扱いになっているので、普段の戦闘には出てきません。つまり、ゲームでは7種類の敵が最大6人のパーティーで主人公たちに襲いかかるわけです。

ヒットポイントなどの細かいパラメータはリターンキーを押してサブコマンドを出し、”ＥＤＩＴ”を選ぶことによってできます。すると図のような画面が表示されます。それぞれの項目の値を変更するときは、同じくリターンキーを押し”へんこう”を選びます。ほかの敵キャラをエディットしたいときは”もどる”を選びます。こんなふうにして敵キャラクターをつくっていきましょう。注意してほしいのが、あるMAPの中を歩いている限り、そのMAPの敵キャラしか出てこないということです。

2　ダメージの計算式

敵に与えるダメージの計算式は下のとおりです。

$$敵に与えるダメージ=\frac{敵のヒットポイント\times（味方の攻撃力-敵の防御力）}{60}$$

敵のヒットポイントに、味方（攻撃する側）の攻撃力と敵（攻撃される側）の防御力との差を掛け、その値を６０で割るとダメージが計算されます。攻撃する側と攻撃される側が入れ替わって、敵が味方に攻撃する場合も計算式はおなじものになります。

3　攻撃タイプって何？

「Ｄａｎｔｅ」では同じ敵キャラでも炎の魔法で攻撃してきたり、敵の仲間の傷をなおしたりと、いろいろなパターンで戦わせることができます。これらの攻撃のパターンを、攻撃タイプ、と呼んでいます。敵キャラひとりに4種類の攻撃タイプが設定可能で、それぞれ４０パーセント、３０パーセント、２０パーセント、１０パーセントの確率で攻撃してくることになっています。エディタではそのひとつひとつに、魔法による攻撃か普通の攻撃かを指定し、あわせてメッセージを表示するかしないかを設定します。メッセージとは、ゲーム中でその敵が攻撃するときに表示される文のことです。ただ「なんとかの攻撃！」じゃつまらないので「いきなり、かみついてきた！」というような文をかわりに表示しようというものなのです。メッセージは3種類、ＮＯ．１～3と番号がふられているので、そのうちのひとつを選んでください。もちろん、メッセージを自分で書くことだってできるし、メッセージをあえて表示させないようにすることもできます。

もういちど図をみてください。／４０％、／３０％…… とあるのがわかりますか？　この数字がそれぞれの攻撃タイプの確率で、その下にある”ナシ”が攻撃タイプなのです。”ナシ”の場合は普通の攻撃、”てきひとり３”が、魔法による攻撃。どの魔法なのかは、魔法エディタの説明を読んでください。これとおなじ名前が魔法一覧表の中にあるはずです。ただし、テレポート１やテレポート２などの魔法は使えません。そしてその下にある数字”ＮＯ．２”がメッセージの番号です。つまり、この敵キャラは、ゲーム中では４０パーセントの確率で”なぐりかかってきた!!”のメッセージとともに、普通の攻撃で主人公たちに襲いかかってくることになります。このように4通りの攻撃パターンを、強くなりすぎ

たり、弱くなりすぎたりしないように、バランスよく設定してください。
ひとつ付け加えると、敵を倒したあとにアイテムを出すようにすることもできます。しかし、その確率は数パーセントと、かなり低めの設定にしてあります。

4　敵キャラのパラメータを簡単に設定するには？

ここで、わりと簡単にパラメータを決められる方法を教えましょう。敵に与えるダメージの計算式はもうわかっていますね。ようするに、攻撃力と防御力の差を６０で割って、それを攻撃される側の最大ヒットポイントにかけるとダメージが求められるわけです。問題なのは攻撃力と防御力の差なのです。
主人公が敵を攻撃する場合、その差を２０から３０くらいに設定すると、なにかと都合がいいのです。なぜなら、このパラメータで戦うと2、3回で相手をやっつけられ、レベルが上がって攻撃力が２０ぐらい上がると、ほとんど1発で倒せるようになるのです。レベルが上がって強くなった、って感じがするでしょう？　逆に敵から攻撃される場合も同じです。最初は１０から２０ぐらいにし、レベルアップして防御力が２０ぐらい上がると、ほとんどダメージを受けなくなります。なかなかバランス良さそうではありませんか。
だから敵キャラの設定をするときは、主人公たちのパラメータがどのくらいになっているのかを、正確に知っておく必要があります。つまりレベルがだいたいいくつになっているかがわかっていないといけないわけです。

■ ここだけのナイショのハナシ

じつは、「Ｄａｎｔｅ」には、テストプレイをするときにメチャクチャ便利な隠しモードが用意されています。
まず、敵キャラが出ないモード。これは、ダンジョンとかの敵が出てくる場所で、かなキーをロックしておくと（ＳＨＩＦＴ＋かなのローマ字変換モードじゃだめ）ぜんぜん敵が出てこなくなります。ダンジョンのつながりかたなどをチェックするときに便利でしょう。もうひとつが経験値１０倍モード。これは敵と遭遇したときにかなキーをロックし、戦って全滅させると経験値が普段の１０倍入るというものです。もちろん経験値をもらった後はかなキーのロックを外しておかないと、以後敵が出てこなくなります。早くレベルアップさせたいときなどに便利ですね。

■作品を募集しています

このコンストラクションツールで作った作品を大々的に募集しています。住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、ＭＳＸマガジン編集部まで送ってきてください。なお送っていただいたディスクはお返しできませんので、ユーザーディスクのバックアップを忘れずに取り、その片方を送ってくるようにしてください。

あて先

〒１０７－２４
東京都港区南青山６－１１－１
スリーエフ南青山ビル
(株) アスキー
ＭＳＸマガジン編集部
ＲＰＧコンストラクション係